REF1 9263F



Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition
Accessoire de Jeu Officiel
Écran du Maître de Donjon
Easley
TSR

TABLEAU 49 : MORAL DE BASE	
Type de créature	Moral
Monstre inintelligent	18
Animal normal paisible	3
Animal normal prédateur	7
Monstre intelligence animale	12
Monstre semi-intelligent	11
Monstre faible intelligence	10
Humain moyen niveau 0	7
Foule/cohue	9
Milice	10
Troupes, recrues ou désorganisés	11
Soldats réguliers	12
Soldats d'élite	14
Engagés	12
Suivants	15

TABLEAU 50 : AJUSTEMENT AU MORAL	
Situation	Ajustement
Abandonné par ses amis	-6
Créature a perdu 25% de ses pv	-2
Créature a perdu 50% de ses pv	-4
Créature est d'alignement chaotique	-1
Créature combat un adversaire haï	+4
Créature d'alignement loyal	+1
Créature fut surprise	-2
Créature combat des magiciens ou des créatures utilisant de la magie	-2
Créature d'un demi DV ou moins	-2
Créature de plus d'un demi DV et moins d'un DV	-1
Créature de 4 - 8 DV et plus	+1
Créature de 9 - 14 DV et plus	+2
Créature de 15 DV et plus	+3
Défendant sa terre	+3
Avantage défensif du terrain	+1
Par test de moral supplém. requis dans le round	-1
Chef d'alignement différent	-1
Allié le plus puissant abattu	-4
PNJ bien traité	+2
PNJ mal traité	-4
Aucune mort ennemie	-2
Surpasse en nombre par 3 contre 1 (ou +)	-4
En surnombre par 3 contre 1 (ou plus)	+2
Incapable d'affecter l'ennemi	-8
Magie ou créature utilisant la magie du méme côté	+2

Tableau 44: AJUSTEMENTS DE COUVERTURE ET DE CAMOUFLAGE		
La cible est cachée à	Couverture	Camouflage
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-7	-3
90%	-10	-4

Tableau 35 : AJUSTEMENTS AU COMBAT	
Situation	Ajustement
Attaquant en position élevée	+1
Défenseur invisible	-4
Défenseur déséquilibré	+2
Défenseur endormi ou immobilisé	Automatique
Défenseur étourdi ou à plat ventre	+4
Défenseur surpris	+1
Tir de projectile, longue distance	-5
Tir de projectile, distance moyenne	-2
Attaque de dos	+2

Tableau 38 : TAC0s CALCULÉS

	Niveau																			
Groupe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Prêtre	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Roublard	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Combattant	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Magicien	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

Tableau 39: TAC0 de la créature

Dés de vie																	
1/2 ou moins	1-1	1+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+
20	20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	7	5	5

Le TAC0 des créatures continue de diminuer de 2 points par 2 Dés de Vie au-delà de 16.

TABLEAU 46: JETS DE SAUVEGARDE DES PERSONNAGES

Classe et Niveau d'Expérience		Paralysie, Poison ou Mort Magique	Bâton, Bâtonnet ou Baguette	Pétrification ou Métamorphose*	Souffle**	Sort***
Combattants	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
Magiciens	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4
Prêtre	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	6	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
Roublard	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5

* Excluant la Baguette de Métamorphose
** Excluant ceux qui causent la pétrification ou la métamorphose
***Excluant ceux pour lesquels un autre JS est requis: mort, pétrification, métamorphose, etc.

Les monstres intelligents (Intelligence animale ou mieux) font leurs jets à un niveau égal à leurs Dés de Vie.
Les monstres inintelligents sauvegardent contre le Poison et la Mort Magique à un niveau égal à leurs Dés de Vie, et sauvegardent contre tout le reste à un niveau égal à la moitié de leurs Dés de Vie. Comptez un DV de plus pour tout quatre points de vie (ou fraction) additionels. La majorité des monstres sauvegardent tels des Combattants. Les créatures avec des talents spéciaux ressemblant à ceux d'un autre groupe sauvegardent en utilisant le nombre le plus avantageux.

Tableau 62 : DISTANCES DE VISIBILITE (mètres)

Condition	Mouvement	Forme	Type	ID	Détail
Ciel Dégagé	1500	1000	500	100	10
Brouillard dense ou blizzard	10	10	5	5	3
Brouillard léger ou neige	500	200	100	30	10
Brouillard modéré	100	50	25	15	10
Brume ou pluie fine	1000	500	250	30	10
Nuit de pleine lune	100	50	30	10	5
Nuit sans lune	50	20	10	5	3
Crépuscule	500	300	150	30	10

Tableau 47: REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS

Type ou DV du Mort-Vivant	Niveau du Prêtre 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Squelette/1 DV	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zombie	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*
Goule/2 DV	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*
Ombre/4 DV	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*
Nécrophage/5 DV	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*
Ghast	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D
Ame en Peine/6DV	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D
Momie/7 DV	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R
Spectre/8DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R
Vampire/9 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Fantôme/10 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Liche/11 DV	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Spécial**	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13

* 2d4 créatures additionnelles du même type sont repoussées.
** Les créatures spéciales comprennent les morts-vivants uniques, ceux du Plan Matériel Négatif animés d'une volonté propre, certaines puissances Majeures et Mineures, et les morts-vivants habitant les plans extérieurs
NB: Les paladins repoussent les morts-vivants comme des prêtres de deux niveaux inférieurs

Tableau 19 : CAPACITÉS MOYENNES DES VOLEURS

niveau du voleur	chance de base pour : vol à la tire	briser des serrures	trouver/ désarmer des pièges	mouve-ments silencieux	se cacher dans l'ombre	entendre des bruits	grimper aux murs	lire des langages
1	30%	25%	20%	15%	10%	10%	85%	–
2	35%	29%	25%	21%	15%	10%	86%	–
3	40%	33%	30%	27%	20%	15%	87%	–
4	45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%
5	50%	42%	40%	40%	31%	20%	90%	25%
6	55%	47%	45%	47%	37%	20%	92%	30%
7	60%	52%	50%	55%	43%	25%	94%	35%
8	65%	57%	55%	62%	49%	25%	96%	40%
9	70%	62%	60%	70%	56%	30%	98%	45%
10	80%	67%	65%	78%	63%	30%	99%	50%
11	90%	72%	70%	86%	70%	35%	99%	55%
12	95%	77%	75%	94%	77%	35%	99%	60%
13	99%	82%	80%	99%	85%	40%	99%	65%
14	99%	87%	85%	99%	93%	40%	99%	70%
15	99%	92%	90%	99%	99%	50%	99%	75%
16	99%	97%	95%	99%	99%	50%	99%	80%
17	99%	99%	99%	99%	99%	55%	99%	80%

Tableau 59 : RÉACTIONS DURANT UNE RENCONTRE

Résultat modifié	Les PJs sont : Amicaux	Indifférents	Menaçants	Hostiles
2 ou moins	Amical	Amical	Amical	Fuite
3	Amical	Amical	Amical	Fuite
4	Amical	Amical	Prudent	Fuite
5	Amical	Amical	Prudent	Fuite
6	Amical	Amical	Prudent	Prudent
7	Amical	Indifférent	Prudent	Prudent
8	Indifférent	Indifférent	Prudent	Prudent
9	Indifférent	Indifférent	Prudent	Menaçant
10	Indifférent	Indifférent	Menaçant	Menaçant
11	Indifférent	Indifférent	Menaçant	Menaçant
12	Prudent	Prudent	Menaçant	Menaçant
13	Prudent	Prudent	Menaçant	Hostile
14	Prudent	Prudent	Menaçant	Hostile
15	Prudent	Menaçant	Menaçant	Hostile
16	Menaçant	Menaçant	Hostile	Hostile
17	Menaçant	Menaçant	Hostile	Hostile
18	Menaçant	Menaçant	Hostile	Hostile
19	Hostile	Hostile	Hostile	Hostile
20	Hostile	Hostile	Hostile	Hostile

Tableau 46: VALEURS D'ARMURES CLASSÉES

Type d'armure	CA obtenue
Aucune	10
Bouclier seulement	9
Armure de cuir ou matelassée	8
Armure de cuir ou matelassée + bouclier, armure de cuir cloutée ou armure annelée	7
Armure de cuir cloutée ou armure annelée + bouclier, brigandine, cuirasse ou armure d'écailles	6
Armure d'écailles ou cuirasse + bouclier, cotte de mailles	5
Cotte de mailles + bouclier, armure feuilletée, armure à bandes, armure de plates en bronze	4
Armure feuilletée, armure à bandes ou armure de plates en bronze + bouclier, armure de plates	3
Armure de plates + bouclier, armure de plates de bataille	2
Armure de plates de bataille + bouclier, armure de plates complète	1
Armure de plates complète + bouclier	0

Tableau 40: AJUSTEMENTS STANDARDS DE L'INITIATIVE

Situation spécifique	Ajustement
Personnage sous l'effet de Hâte	-2
Personnage sous l'effet de Lenteur	+2
Personnage surélevé	-1
Personnage paré à recevoir une charge	-2
Sol inondé ou glissant	+2
Personnage pateaugeant	+4
Environnement Etranger	+6
Personnage Gêné	+3
Personnage attendant	+1

Tableau 57 : AJUSTEMENTS POUR LA SURPRISE

L'autre groupe :	Ajustement pour le groupe
Silencieux	-2
Invisible	-2
Odeur particulière	+2
Chaque groupe de 10 créatures	+1
Camouflé	-1 à -3
Les PJs :	
En fuite	-2
Peu de lumière	-1
Obscurité	-4
Pris de panique	-2
S'attendent à une attaque*	+2
Se méfient	+2
Conditions atmosphériques :	
Pluvieux	-1
Brouillard épais	-2
Extrèmement calme	+2

Un jet de 3 ou moins sur 1d10 signifie que le personnage faisant le jet et/ou son groupe est surpris.

Tableau 58 : DISTANCES DE RENCONTRE

Situation ou terrain	Distance en mètres
Les deux groupes sont surpris	1d6
Un seul groupe est surpris	1d8
Pas de surprise :	
Fumée ou brouillard épais	2d6
Jungle ou forêt dense	1d10 x 3
Forêt clairsemée	2d6 x3
Brousse ou broussailles	2d12 x 3
Prairie ou peu d'abris	5d10 x 3
Nuit ou dans un donjon	Limite de la vision

ARMES

Objet	Taille	Type	facteur de vitesse	dégâts P-M / G
arbalète				
de poing	P	—	5	—/—
carreau de poing	P	P	—	1d3/1d2
légère	M	—	7	—/—
carreau léger	P	P	—	1d4/1d4
lourde	M	—	10	—/—
carreau lourd	P	P	—	1d4+1/1d6+1
Arc				
Arc court	M	—	7	—/—
Arc court composé	M	—	6	—/—
Arc long	G	—	8	—/—
Arc long composé	G	—	7	—/—
flèche légère	P	P	—	1d6/1d6
Flèche lourde	P	P	—	1d8/1d8
Armes d'hast				
Bardiche	G	T	9	2d4/2d6
Bec de Corbin	G	P/C	9	1d8/1d6
Doloire*	G	T	8	1d6/1d10
Doloire-Guisarme*	G	P/T	9	2d4/2d6
Esponton#	G	P	8	2d4/2d4
Fauchard	G	P/T	8	1d6/1d8
Fauchard-Crochet	G	P/T	9	1d4/1d4
Fourche de guerre*	G	P	7	1d8/2d4
Fourche-Fauchard	G	P/T	8	1d8/1d10
Guisarme	G	T	8	2d4/1d8
Hallebarde	G	P/T	9	1d10/2d6
Marteau de lucerne#	G	P/C	9	2d4/1d6
Pertuisane#	G	P	9	1d6/1d6+1
Pique#	G	P	13	1d6/1d12
Serpe-Guisarme	G	P/T	10	2d4/1d10
Spetum#	G	P	8	1d6+1/2d6
Vouge	G	T	10	2d4/2d4
Vouge-Guisarme	G	P/T	10	2d4/2d4
Arquebuse***	M	P	15	1d10/1d10
Attrape-Homme**	G	—	7	—/—
Bâton	G	C	4	1d6/1d6
Couteau	P	P/T	2	1d3/1d2
Dague ou Coutelas	P	P	2	1d4/1d3
Épée				
Cimeterre/Sabre	M	T	5	1d8/1d8
épée bâtarde				
une main	M	T	6	1d8/1d12
deux mains	M	T	8	2d4/2d8
épée courte	M	P	3	1d6/1d8
épée à deux mains	G	T	10	1d10/3d6
épée large	M	T	5	2d4/1d6+1
épée longue	M	T	5	1d8/1d12
Khopesh	M	T	9	2d4/1d6
épieu de cavalier	M	P	5	1d4+1/1d4
épieu de fantassin	M	P	7	1d6+1/2d4
étoile du matin	M	C	7	2d4/1d6+1
Faucille	P	T	4	1d4+1/1d4
fléau de cavalier	M	C	6	1d4+1/1d4+1
Fléau de fantassin	M	C	7	1d6+1/2d4
fléchette	P	P	2	1d3/1d2
Fouet	M	—	8	1d2/1
Fronde	P	—	6	—/—
Bille	P	C	—	1d4+1/1d6+1
Pierre	P	C	—	1d4/1d4
Gourdin	M	C	4	1d6/1d3
Hache d'armes	M	T	7	1d8/1d8
Hachette				
ou hache de jet	M	T	4	1d6/1d4
Harpon	G	P	7	2d4/2d6
Javelot	G	P	4	1d6/1d6
Knout	P	—	5	1d4/1d2
Lance @				
de cavalier, légère	G	P	6	1d6/1d8
de cavalier, moyenne	G	P	7	1d6+1/2d6
de cavalier, lourde	G	P	8	1d8+1/3d6
de fantassin	M	P	6	1d6/1d8
de joute	G	P	10	1d3-1/1d2-1
Lance-pierre	M	—	11	—/—
Marteau de guerre	M	C	4	1d4+1/1d4
Masse de cavalier	M	C	6	1d6/1d4
Masse de fantassin	M	C	7	1d6+1/1d6
Sarbacane	G	—	5	—/—
Aiguille	P	P	—	1/1
Fléchette barbelée	P	P	—	1d3/1d2
Trident	G	P	7	1d6+1/3d4

Tableau 45: PORTÉE DES ARMES DE JET

Arme	CT	Distance C	M	L
Arbalète de poing	1	2	4	6
Arbalète légère	1	6	12	18
Arbalète lourde	1/2	8	16	24
Arc court	2/1	5	10	15
Arc court composé	2/1	5	10	18
Arc long				
flèche légère	2/1	7	14	21
flèche lourde	2/1	5	10	17
Arc long composé				
flèche légère	2/1	6	12	21
flèche lourde	2/1	4	8	17
Arquebuse	1/3	5	15	21
Bille de fronde	1	5	10	20
Bille de lance-pierre	2/1	3	6	9
Couteau	2/1	1	2	3
Dague	2/1	1	2	3
Fléchette	3/1	1	3	4
Gourdin	1	1	2	3
Hachette	1	1	2	3
Harpon	1	1	2	3
Javelot	1	2	4	6
Lance de fantassin	1	1	2	3
Marteau	1	1	2	3
Pierre de fronde	1	4	8	16
Pierre de lance-pierre	2/1	3	6	9
Sarbacane	2/1	1	2	3

CT est la cadence de tir, le nombre de missiles que l'arme peut tirer au cours d'un même round. Ce chiffre est indépendant du nombre d'attaques en mêlée que peut porter un personnage.

Les distances sont données en dizaines de mètres. Chaque catégorie de distance (Courte, Moyenne, Longue) inclut les attaques effectuées depuis des distances inférieures ou égales à la valeur donnée. Ainsi, une arbalète lourde utilisée contre une cible à 136m utilise les ajustements de portée moyenne.

Les ajustements sont -2 pour une distance moyenne et -5 pour une distance longue.

Pour les arquebuses (si autorisées), doublez tous ces ajustements.

* Cette arme inflige des dégâts doubles sur les créatures de taille G ou plus en train de charger.
** Cette arme peut désarçonner un cavalier sur un jet de toucher réussi.
*** Cette arme n'est disponible que si le MD le permet.
@Cette arme inflige des dégâts doubles lorsqu'elle est utilisée depuis le dos d'une monture en train de charger.
#Cette inflige des dégâts doubles lorsqu'elle est plantée fermement dans le sol pour recevoir une charge.
\+ La catégorie "Type" est divisée en Contondante (C), Perforante (P) et Tranchante (T). Ceci indique le type d'attaque effectuée, ce qui peut modifier l'efficacité de l'arme sur les différents types d'armure.

Tableau 45: PORTÉE DES ARMES DE JET

Arme	CT	Distance C	M	L
Arbalète de poing	1	2	4	6
Arbalète légère	1	6	12	18
Arbalète lourde	1/2	8	16	24
Arc court	2/1	5	10	15
Arc court composé	2/1	5	10	18
Arc long				
flèche légère	2/1	7	14	21
flèche lourde	2/1	5	10	17
Arc long composé				
flèche légère	2/1	6	12	21
flèche lourde	2/1	4	8	17
Arquebuse	1/3	5	15	21
Bille de fronde	1	5	10	20
Bille de lance-pierre	2/1	3	6	9
Couteau	2/1	1	2	3
Dague	2/1	1	2	3
Fléchette	3/1	1	3	4
Gourdin	1	1	2	3
Hachette	1	1	2	3
Harpon	1	1	2	3
Javelot	1	2	4	6
Lance de fantassin	1	1	2	3
Marteau	1	1	2	3
Pierre de fronde	1	4	8	16
Pierre de lance-pierre	2/1	3	6	9
Sarbacane	2/1	1	2	3

CT est la cadence de tir, le nombre de missiles que l'arme peut tirer au cours d'un même round. Ce chiffre est indépendant du nombre d'attaques en mêlée que peut porter un personnage.

Les distances sont données en dizaines de mètres. Chaque catégorie de distance (Courte, Moyenne, Longue) inclut les attaques effectuées depuis des distances inférieures ou égales à la valeur donnée. Ainsi, une arbalète lourde utilisée contre une cible à 136m utilise les ajustements de portée moyenne.

Les ajustements sont -2 pour une distance moyenne et -5 pour une distance longue.

Pour les arquebuses (si autorisées), doublez tous ces ajustements.

Tableau 57 : AJUSTEMENTS AU COMBAT

Situation	Ajustement
Attaquant en position élevée	+1
Défenseur invisible	-4
Défenseur déséquilibré	+2
Défenseur endormi ou immobilisé	Automatique
Défenseur étourdi ou à plat ventre	+4
Défenseur surpris	+1
Tir de projectile, longue distance	-5
Tir de projectile, distance moyenne	-2
Attaque de dos	+2

Tableau 57: AJUSTEMENTS D'ARMURE A LA LUTTE

Armure	Ajustement
Cuir clouté	-1
Cotte de mailles, armure d'écaille et annelée	-2
Armure de plates, à bandes et feuilletée	-5
Plate de Bataille	-8
Plate complète	-10

Tableau 53 : TAC0s CALCULÉS

Groupe	Niveau 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Prêtre	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Roublard	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Combattant	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Magicien	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

Tableau 61: REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS

Type ou DV du Mort-Vivant	Niveau du Prêtre 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Squelette/1 DV	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zombie	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*
Goule/2 DV	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*
Ombre/4 DV	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*
Nécrophage/5 DV	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*
Ghast	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D
Ame en Peine/6DV	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D
Momie/7 DV	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R
Spectre/8DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R
Vampire/9 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Fantôme/10 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Liche/11 DV	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Spécial**	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13

* 2d4 créatures additionnelles du même type sont repoussées.

** Les créatures spéciales comprennent les morts-vivants uniques, ceux du Plan Matériel Négatif animés d'une volonté propre, certaines puisances Majeures et Mineures, et les morts-vivants habitant les plans extérieurs

NB: Les paladins repoussent les morts-vivants comme des prêtres de deux niveaux inférieurs

Tableau 58: RÉSULTATS DU PUGILAT ET DE LA LUTTE

Jet d'Attaque	Pugilat	Dégâts	%KO	Lutte
20+	Coup Dévastateur	2	10	Ceinture Arrière*
19	Coup Mal Donné	0	1	Torsion du Bras
18	Coup du Lapin	1	3	Coup de Pied
17	Coup aux Reins	1	5	Croc en Jambe
16	Coup Oblique	1	2	Coup de Coude
15	Direct	2	6	Clé au Bras*
14	Uppercut	1	8	Torsion de la Jambe
13	Crochet	2	9	Clé à la Jambe*
12	Coup aux Reins	1	5	Projection
11	Crochet	2	10	Manchette
10	Coup Oblique	1	3	Coup de Coude
9	Combinaison	1	10	Clé à la Jambe*
8	Uppercut	1	9	Clé à la Tête*
7	Combinaison	2	10	Projection
6	Direct	2	8	Manchette
5	Coup Oblique	1	3	Coup de Pied
4	Coup du Lapin	2	5	Clé au Bras*
3	Crochet	2	12	Manchette
2	Uppercut	2	15	Clé à la Tête*
1	Coup Mal Donné	0	2	Torsion de la Jambe
Moins de 1	Coup Dévastateur	2	25	Ceinture Arrière

* L'immobilisation peut être maintenue de round en round, jusqu'à ce qu'elle soit brisée.

Tableau 42: TAUX D'ÉCHANGE STANDARD

Pièce		Taux d'Échange PC	PA	PE	PO	PP
Pièce de cuivre	(PC)=	1	1/10	1/50	1/100	1/500
Pièce d'argent	(PA)=	10	1	1/5	1/10	1/50
Pièce d'électrum	(PE)=	50	5	1	1/2	1/10
Pièce d'or	(PO)=	100	10	2	1	1/5
Pièce de platine	(PP)=	500	50	10	5	1



Accessoire de Jeu Officiel

Écran du Maître de Donjon

incluant

Trouble Troublant à Tragidore

par Jean et Bruce Rabe

Cet accessoire indispensable au Maître de Donjon met à sa disposition immédiate les tableaux les plus importants pour les situations de Rencontres et de Combat! Ne ralentissez pas le rythme du jeu en cherchant un chiffre; gardez le tout devant vos yeux à tout moment grâce à cet Écran et guide de référence.

Vous y trouverez aussi une aventure de 19 pages, *"Trouble Troublant à Tragidore"*. Cette excitante aventure de tournoi de la RPGA™ est destinée à des personnages de niveaux moyens (5 à 8). Le MD débutant y trouvera plusieurs suggestions, mais cet accessoire est utile à tous.



TSR Inc.
POB 756
Lake Geneva, WI 53147
USA

TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton,
Cambridge, CB1 3LB
ROYAUME-UNI

Tableau 29: JETS DE SAUVEGARDE DES ARTICLES

Article	Acide	Chocs Violents	Dés.	Chute	Feu Mag.	Feu Norm.	Froid	Éclair	Élect.
Bois Épais	8	10	19	2	7	5	2	12	2
Bois mince	9	13	19	2	11	9	2	10	2
Corde	12	2	19	—	10	6	2	9	2
Cuir	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Huiles	16**	—	19	—	19	17	5	19	16
Métal	13	7	17	3	6	2	2	12	2
Os ou ivoire	11	6	19	6	9	3	2	8	2
Papier, etc.	16	7	19	—	19	19	2	19	2
Poterie	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Potions*	15**	—	19	—	17	14	13	18	15
Roche, cristal	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Verre	5	20	19	14	7	4	6	17	2
Vêtements	12	—	19	—	16	13	2	18	2

* Cette sauvegarde n'inclut pas le contenant, seulement le liquide à l'intérieur.
** Bien sûr, même si la sauvegarde est réussie, le liquide est probablement désespérément mélangé avec l'acide.

Tableau 44: AJUSTEMENTS DE COUVERTURE ET DE CAMOUFLAGE

La cible est cachée à	Couverture	Camouflage
25%	-2	-1
50%	-4	-2
75%	-7	-3
90%	-10	-4

Tableau 40: AJUSTEMENTS STANDARDS DE L'INITIATIVE

Situation spécifique	Ajustement
Personnage sous l'effet de Hâte	-2
Personnage sous l'effet de Lenteur	+2
Personnage surélevé	-1
Personnage paré à recevoir une charge	-2
Sol inondé ou glissant	+2
Personnage pateaugeant	+4
Environnement étranger	+6
Personnage Gêné	+3
Personnage attendant	+1

1 873799 75 6

ISBN 1-873799-75-6

